
PSM
Revista PlayStation 100% independiente
Estrategias para los 3 mejores juegos del año
Gran Turismo 2
Ace Combat 3
Syphon Filter 2



CONSEJOS AVANZADOS PARA PONER A PUNTO NUESTRO COCHE.

La configuración básica de los coches es excelente para las carreras generales. Sin embargo, si lo que nos interesa es batir el tiempo récord en Pruebas Contrarreloj, tendremos que hacerle unos ajustes a nuestro coche usando el menú de puesta a punto para conseguir el máximo rendimiento. Os sorprenderá ver lo que pueden mejorar vuestros tiempos de vuelta con unos cuantos ajustes oportunos a vuestro coche favorito para cada pista concreta. Aquí tenéis una guía básica:

Volver a la configuración de fábrica

Antes de entrar en detalles, recordad que podéis cambiar cualquier configuración para restablecer la original que tenía de fábrica seleccionando la opción que queréis devolver a su estado original y pulsando el botón START. De esa forma, si hacéis algún estropicio, siempre podéis volver a dejar el coche como lo teníais al principio y volver a empezar con los ajustes. Muy bien, echemos un vistazo a las opciones de puesta a punto del coche.

SUSPENSIÓN

Ajustes de dureza en los muelles de los amortiguadores.

La dureza de los amortiguadores influye notablemente en la velocidad y respuesta del coche. Endurecer demasiado los muelles puede ocasionar problemas de estabilidad en carreteras demasiado bacheadas, ten tacto a la hora de ajustar la dureza. Algunas pistas tienen un trazado más liso que otras, cuanto más liso sea este, más duro debe ser el tarado de los muelles y viceversa.



Ajustes de altura del coche con respecto al suelo.

Cuanto más bajo sea el centro de gravedad del coche, más estable será este, no obstante, bajarlo demasiado puede ocasionar que los bajos toquen con la carretera después de un badén o un bache con la consigüiente pérdida de control. Esto se puede compensar tarando la dureza de los muelles y los amortiguadores, pero para afinar mucho tendrás que retocar este aspecto en cada carrera, con lo que te recomaendamos que ajustes una altura media y juegues con los otros dos ajustes. Una vez más, cuanto más lisa sea la carretera más podrás bajar la altura del coche.

AMORTIGUADORES

Ajustes de dureza.

Con los amortiguadores blandos, el coche tiende a irse algo en las curvas, si los pones más duros entrará mejor en éstas, aunque a la salida de la curva se mostrará algo más inestable. Algunos de los coches más ligeros tienen pérdidas de tracción en algunas curvas complicadas o cambios de rasante, lo que provoca que las ruedas giren a lo loco y el coche vibre considerablemente. Esto se soluciona ajustando la amortiguación algo más blanda, con lo que conseguiremos algo más de grip con los neumáticos,es un detalle a tener en cuenta. Haz pruebas ajustando la dureza de los amortiguadores con la de los muelles y hallarás la mejor combinación.

ANGULO DE CAIDA DE LAS RUEDAS

Ajustando la caída negativa

Este aspecto no lo consideramos uno de los más importantes a la hora de influir sobre la estabilidad del coche. No obstante hay que tener en cuenta que una mayor caída negativa produce una mayor estabilidad en curvas en perjuicio de la frenada y la dirección. En muchos casos lo mejor es dejarlo como viene con el coche, a no ser

que seas un experto sibarita de GT2.

ESTABILIZADORES

Ajustando la rigidez de las barras estabilizadoras.

Las barras estabilizadoras tienen la función de hacer el coche más estable en las curvas. Pasarse con la rigidez puede provocar reacciones negativas del coche en rectas, al contrario, dejarlas sin rigidez hará el coche menos estable en las curvas más comprometidas. Recuerda: La estabilidad del coche depende directamente de los ajustes de dureza de los amortiguadores y de los muelles; ajusta las estabilizadoras en consonancia con los dos parámetros anteriores o el coche será incontrolable.

FRENOS

Ajustando el reparto de frenada delante y detrás.

Ajustar los frenos al máximo de potencia puede provocar que el peso del coche se desplace hacia delante durante las frenadas. Esto provoca serios problemas, especialmente con las frenadas en las curvas. Básicamente, potenciar la frenada en el tren trasero hace que el coche tienda a subvirar (esto es que el coche tiende a seguir la línea recta); si por el contrario cargamos la frenada a las ruedas traseras conseguiremos que el coche sea más sobrevirador (o sea tiende a irse de atrás). Lo último es algo más recomendable puesto que nos ayudará a derrapar con algo de control en las curvas y nos ayudará bastante a tomarlas, aunque no olvides que un abuso de esta técnica puede hacerte perder tracción y provocar el inevitable trompo. Ajusta siempre bien los frenos antes de cada carrera.

MOTOR

Ajustando la presión del turbo

Cuanto más alta sea la presión del turbo, mayor potencia obtendrás

en el motor, pero esto va en detrimento de la aceleración. A pesar de todo lo mejor es ajustarlo a máxima potencia a no ser que el trazado sea excesivamente revirado y necesites mucho la aceleración.

RELACION DE CAMBIO

Ajustando la relación para cada marcha.

Bajar el desarrollo final del cambio reduce la aceleración del coche pero nos brinda la oportunidad de alcanzar velocidades más altas (ideal para la prueba de velocidad máxima del coche o carreras de velocidad pura, por ejemplo). Subir el desarrollo final, por el contrario, nos proporcionará mayor aceleración a costa de una velocidad máxima final algo más baja. El ajuste del desarrollo del cambio marcha por marcha costará más trabajo pero hará que el coche vaya bastante más fino, especialmente los sobrealimentados con turbo. Tú decides lo que quieres complicarte, aunque de un buen ajuste del cambio dependen los mejores rendimientos de los coches.

AERODINAMICA

Ajuste de alerones.

Potenciar el "efecto suelo" aumentando la fuerza de los spoilers delanteros y traseros, hace al coche más "pesado" y por lo tanto estable a altas velocidades aunque perjudica la velocidad máxima. Disminuyendo la fuerza de los alerones conseguirás mayor velocidad final aunque menos estabilidad cuando vayas a tope. Si sólo aumentas la fuerza del spoiler delantero harás que el coche sea más subvirador (ya explicamos antes lo que era esto) y, por el contrario, si lo haces con el trasero conseguirás el efecto contrario.

PROFESIONAL

Los ajustes profesionales en GT2 quieren decir exactamente eso. Se trata de usar piezas muy especiales para conseguir ajustar el coche lo más fino posible. Debemos adevrtiros que estos ajustes son para

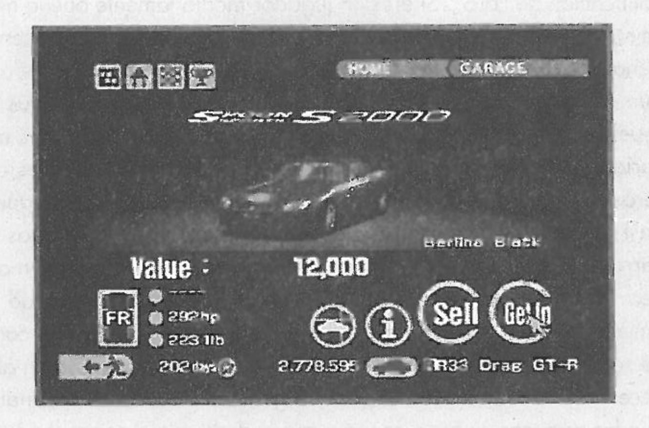


conductores muy experimentados en el juego, ya que te puedes cargar la configuración del coche, su manejabilidad, respuesta etc., si no ajustas correctamente. Nuestro consejo es que guardes la partida antes de trastear con estas opciones y practiques luego con ellas.

LA MEJOR MANERA DE PROGRESAR EN GT2

Aunque lo que más te apetecerá nada más sacar el juego de su caja será coger un coche y empezar a correr, nosotros no te lo recomendamos. Si realmente quieres progresar en el juego de la mejor manera posible, lo mejor que puedes hacer es ir directamente al examen B y conseguirlo. Pero aunque lo hayas pasado no te cortes y sigue con él hasta que consigas pasar todas las pruebas con la calificación de "oro". Si eres un jugador medianamente bueno no te llevará más que un par de horas y las recompensas merecen la pena, créenos. Concretamente son dos las ventajas: La primera es que conseguirás coger práctica en el manejo del coche, ya que las pruebas del examen te van a hacer practicar las situaciones más variadas que te encontrarás durante el juego. La segunda es que serás premiado con un coche, en el caso del examen B conseguirás un Honda S2000 Spoon. Es un buen coche para ganar todas las carreras en al Campeonato Nacional GT con alguna pequeña modificación, lo que te hará conseguir una considerable cantidad de dinero. De esta manera no tendrás que comprar un birrioso coche de segunda mano y gastarte una pasta gansa en convertirlo en algo decente. Con todo el dinero que has ganado en estos campeonatos, puedes comprar un buen coche nuevo y dedicarte a correr los eventos especiales para así aumentar tu cuenta bancaria y tu garaje. El Mitsubishi Evo VI RS es una buena elección en este caso. Convenientemente preparado, este coche alcanza la nada despreciable potencia de 593 caballos y, gracias a su poco peso y su tracción a las cuatro ruedas, es muy fácil de manejarofreciendo unas prestaciones realmente brillantes. Como te decíamos, si preparas a tope este coche y lo llevas a los eventos especiales te puedes hacer

prácticamente con todas las victorias en las pruebas que no corran coches con preparación "R". Sólo tienes que ver la potencia requerida en cada prueba y en el apartado de prueba del coche poner o quitar piezas hasta que cumplas los límites y... a ganar. Conseguirás un pastón y coches bastante buenos que luego puedes quedarte o venderlos y sacar más dinero todavía. Fíjate de que manera tan sencilla y con sólo dos coches te has hecho con un dineral y con un garaje en condiciones. Como verás con un poquito de paciencia los resultados en el juego son mucho más gratificantes.





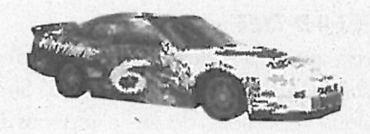
CINCO SUPER COCHES A LOS QUE DEBERIAS ECHAR UN VISTAZO

Si, ya sabemos que el Toyota GT One, el Escudo Pike´s Peak y otras fieras por ahí son los mejores coches del juego, no lo dudamos. Pero te proponemos que eches un vistazo, cuando tengas tanta pasta que te sobre, a estos cinco bugas a ver si te sorprenden como lo hicieron con nosotros.



RENAULT ESPACE F1

Esta increíble "fregoneta de carreras" lleva el motor de un Williams de Fórmula 1 con ochocientos y pico caballos, lo que hace que sea uno de los coches más singulares del juego. Se encuentra en Renault dentro de "Especial" y cuesta dos "kilitos". Merece la pena probarla por su aceleración y, sobre todo, por el increíble aullido de su motor.



FORD TAURUS SHO 99

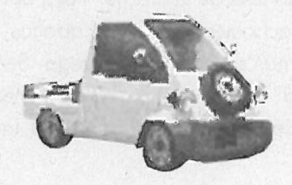
Este es un coche que actualmente se encuentra corriendo el campeonato NASCAR americano, concretamente el coche de un piloto llamado Mark Martin. Para conseguirlo lo primero que tienes que hacer es comprar un Ford Taurus y, después de prepararlo convenientemente, practicarle las tres reducciones de peso y la modifica-

ción para carreras. Entonces aparecerá este pepino, favorito de los fans de las carreras NASCAR.



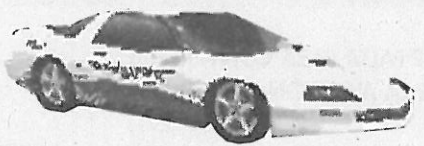
DODGE INTREPID ES

En esta ocasión tendremos que ir a la tienda de Dodge y comprar un Intrepid al que le haremos las mismas modificaciones que al Taurus. Conseguiremos, oh sorpresa, un auténtico Dragster, una auténtica bestia de las carreras callejeras. No es nada fácil de controlar, pero nos ha gustado por lo bonito que es y la aceleración que tiene.



DAIHATSU MIDGET II D-TYPE

Estamos seguros de que esta pequeña criatura es el coche más lento del juego, pero también de que es el más raro. Sin embargo creemos que para algún repartidor de leche japonés tiene que molar prepararle el turbo y hacerle ajustes como si de un coche de carreras se tratara. Si lo hemos traído a esta sección es porque nos parecía cachondísimo, deberías echarle un vistazo.



CHEVROLET CAMARO SS 97

Si te gustan los coches americanos, no debes perderte esta preciosidad. Píllatelo en la tienda de Chevrolet, hazle todas las modificaciones de carreray preparaciones mecánicas y disfruta del potente rugido y del empuje de su motor V8, es una pasada.



LO QUE HACE FALTA PARA CONVERTIRSE EN UN AS DE LA AVIACIÓN.

Namco ha vuelto a conseguir un juegazo con su Ace Combat 3. Es un sueño hecho realidad para todo aficionado a los simuladores de vuelo arcade, y deja el listón muy alto para todos los que vengan detrás. Si encima hubieran sacado los dos CDs de que se componía originalmente la aventura, habría podido ser una auténtica pasada, difícilmente superable. La gran cantidad de secretos y la profundidad de juego nos mantendrán surcando los peligrosos cielos de Ace Combat 3 durante meses. A continuación tenéis una escuela de vuelo básica en la que os proporcionaremos las habilidades básicas que necesitaréis si esperáis llegar a convertiros en una leyenda de Ace Combat 3: Electrosphere, y además hemos incluido la información para conseguir jugar la misión oculta, todos los aparatos y los demás extras. Así que ya sabéis, estudiad, practicad mucho, procurad no desesperaros y no dejéis de vigilar a las seis.

COMO CONTROLAR TU AVION DE LA MANERA MAS PRECISA

La única manera de disfrutar por completo con el manejo de tu aparato en AC3 es con la configuración de los controles en modo Experto. Si usas la configuración fácil no podrás ejecutar la mayoría de las espectaculares maniobras posibles con la otra configuración. Además, todas las estrategias que os detallamos en esta guía solo pueden realizarse con los controles en el modo Experto. Lo primero que necesitas para dominar el control del aparato de la mejor manera posible es aprender a manejar el empuje y velocidad del avión. No puedes ir siempre a toda caña y pretender fijar algún blanco, al igual que tampoco puedes dejar la velocidad tal y como viene al empezar la misión y pretender seguir vivo durante mucho

tiempo. El buen tacto con la palanca de velocidad es el que define a los maestros; saber dónde debes reducir empuje y donde aplicar la postcombustión a tope. El no llegar a dominar esto puede hacer que estés entrando en pérdida (Stall) cada dos por tres, con la consiguiente pérdida de control y con todas las papeletas para acabar estrellándote contra el santo suelo. Cada avión es diferente en cuanto a la velocidad a la que entra en pérdida, por lo que deberás acostumbrarte a cada uno de ellos. Algo que, sin embargo, es común a todos ellos es la posibilidad de entrar en pérdida cuando intentas una ascensión en vertical durante un tiempo muy prolongado o si superas su techo de vuelo. Cuando esto sucede, la mejor manera de volver a recuperar el control del avión es meter potencia a tope hasta que la situación vuelva a la normalidad, de lo contrario ya sabes donde acabarás.

En esta entrega de Ace Combat, los enemigos son mucho más listos que en la anterior. Así pues deberás practicar mucho con la velocidad de tu aparato cuando vayas a la caza de alguno de ellos a toda potencia. No es extraño que te encuentres detrás intentando cuadrarlo en tu mira, cuando de repente el piloto enemigo aplica la máxima potencia a sus aerofrenos con lo que acabas dándole una pasada que le arrancas las pegatinas, mientras él acaba de ponerse a tu cola friéndote a misilazos. La mejor manera, y la que más hemos usado nosotros, es mantenerte a 1000 pies e ir disminuyendo lentamente la velocidad al aproximarte, intentando igualar tu velocidad a la del enemigo. Ahora, y con las manos siempre preparadas sobre los aerofrenos por si disminuye su velocidad, lo tendrás más fácil. No olvides este consejo, porque de un buen uso de tu velocidad dependen la mayoría de tus éxitos.

Las mayores diferencias entre el control Novato y Experto se encuentran en la capacidad para realizar acrobacias. Presionando Roll (tonel) a izquierda o derecha, el avión realiza giros sobre sí mismo, no disponibles en la configuración de control en Novato. Puedes combinar este movimiento con arriba y abajo para realizar giros muchos más cerrados y precisos, aunque debes vigilar en todo

momento la altura, ya que estos movimientos hacen que el avión tienda a perderla. Para hacerle girar sin pérdidas de altura, puedes girar solamente de timón de cola (Yaw), aunque el giro es mucho menos cerrado y más lento. La combinación de todos estos controles te habilitará para realizar las maniobras más alucinantes que jamás hayas visto en un juego de aviones. Practica con el control en modo Experto y te aseguramos que disfrutarás mucho más del juego; créenos, no es nada difícil.

USANDO EL RADAR

El radar situado en la parte superior izquierda de la pantalla es increíblemente útil, tanto para localizar objetivos como para saber por donde andan los aviones enemigos. Las flechas en la pantalla representan los aviones enemigos y la dirección en la que van. Usa esta valiosa información para saber por donde debes atacarles y por donde puedes sorprenderles. Los de color blanco son objetivos secundarios y los de color rojo son principales. Los cuadrados son objetivos de tierra y las flechas de color azul o amarillo son tus aliados. Recuerda: un buen piloto de caza usa tanto el radar como su agudeza visual. La utilidad del radar en este juego es primordial y puedes estar seguro que no sabrás vivir sin él.

BLANCOS TERRESTRES



Como la computadora de a bordo tarda algo en fijar los blancos, acercarte a más velocidad de la debida puede provocar que te los pases de largo o dispares antes de que sean fijados. Por eso, acuérdate siempre de usar los aerofrenos cuando te aproximes a un blanco terrestre. Un buen método es aproximarse al blanco de arriba abajo, cuando el morro de tu avión apunte al objetivo lanza los misiles y vuelve a ganar altura. Esto es recomendable cuando el blanco está muy escondido y tu computadora

casi no tiene tiempo de fijarlo en el HUD. Cuando el terreno esta más despejado lo mejor es aproximarse a baja altura y a poca velocidad y dejar que la computadora vaya fijando los blancos uno a uno. Pero cuidado con las baterías de misiles, si una te fija como blanco lo mejor que puedes hacer es ejecutar un tonel y meter potencia a tope mientras ganas altura. Una vez más, la práctica es tu mejor aliado.

ESQUIVANDO EL ATAQUE DE UN MISIL POR DETRÁS

Cuando tienes un misil persiguiéndote a las seis (o sea por detrás) hay pocas maniobras que puedas ejecutar para librarte de él. La primera es aumentar la velocidad y realizar un rápido giro a izquierda o derecha. Mantén el giro cerrado hasta que pase el misil y estarás fuera de peligro. Casi usando la misma técnica puedes tratar de ejecutar un looping subiendo altura con el empuje a tope hasta que el avión realice el giro completo, aquí ten cuidado de que el avión no entre en pérdida si la subida es muy pronunciada o el aparato que lleves no es muy potente. Otra forma es ejecutar giros a un lado y otro rápidamente para intentar esquivar el misil, aunque de todas formas las otras dos maneras son mucho más efectivas y seguras. Nuestro consejo aquí es que seas rápido ejecutando las maniobras en cuanto aparezca el mensaje de "Missil Alert".

CONSIGUIENDO TODOS LOS AVIONES

Conseguir cada avión depende del ránking obtenido en cada misión que, como te habrás dado cuenta, van desde el A al D. Cuando hayas conseguido un nuevo avión, una pantalla aparecerá después del informe posterior a la misión anunciando que puedes utilizar un nuevo avión para realizarla. Por el cumplimiento de cada misión, y según lo hagamos, obtendremos uno de estos ránkings al final de ellas. Las misiones están separadas en 4 niveles y al acceder a cualquiera de ellos conseguiremos automáticamente uno o dos aparatos. Cuando el total de puntos de cada nivel alcance los requisitos de rendimiento preestablecidos, se añadirá un nuevo aparato. Para conse-

guir cada avión hacen falta un número de puntos que nos son concedidos de la siguiente forma: Finalizando con A, 3 puntos, con B, 2 puntos y con C, 1 punto.

NIVEL UNO
MISIONES 1-11

Consiguiendo 18 de los 33 puntos posibles, tendremos todos los aviones del nivel uno.

Puntos	Avión conseguido
3	MIG 33 Fulcrum SS
6	F/A 18U Hornet ADV
13	R-101 Delphinus #1
18	R-201 Asterozoa

NIVEL DOS
MISIONES 12-21

Consiguiendo 21 de los 30 puntos posibles, tendremos todos los aviones del nivel dos. (Nota: las misiones 12 y 19 están limitadas al uso del RF-12 A2 Blackbird y la 16 al R0352 Sepia. Estos aviones no hace falta ganarlos, te serán entregados automáticamente y solo podrás usarlos durante las misiones antes mencionadas).

Puntos	Avión conseguido
8	F-16XA Sakerfalcon
21	F/A-32C Eme



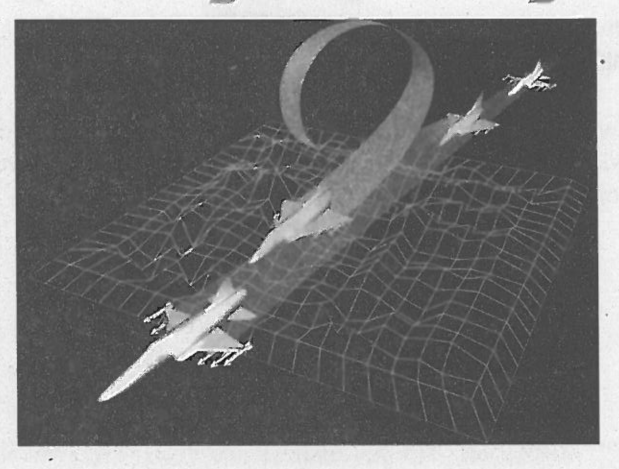
NIVEL TRES
MISIONES 22-29

Consiguiendo 18 de los 24 puntos posibles, tendremos todos los aviones del nivel tres. (Nota: No hay aviones extra en el nivel cuatro).

Puntos	Avión conseguido
6	R-102 Delphinus #2
10	R-211 Orcinus
18	R-103 Delphinus #3

LECCIONES FUNDAMENTALES DE COMBATE AEREO

El control, la dinámica y las sensaciones de vuelo que hemos experimentado en este juego son las más cercanas a la realidad que hemos podido sentir en un juego de Playstation. Por este motivo puedes realizar las mismas técnicas de vuelo que se emplean en la vida real para ejecutar acrobacias. Básicamente, en un combate aéreo, lo mejor es colocarse detrás del enemigo. Lógicamente, él intentará hacer lo mismo, por eso los combates aéreos son una sucesión de maniobras evasivas con el único fin de conseguir colocarse a cola del otro. Pero en las misiones, el tiempo es limitado y no puedes perderlo persiguiendo a todos y gastando misiles sin ton ni son. Necesitarás ejecutar algunas maniobras para conseguir fijar en tu objetivo a los malos con rapidez. Volando a izquierda y derecha sólo conseguiremos que se escapen de nuestro alcance, por eso conviene que usemos el espacio aéreo de la manera más adecuada para colocarnos detrás de ellos, o sea, a las seis. Aquí te mostramos algunas de las técnicas que utilizan los pilotos de caza reales y la manera de ejecutarlas, son válidas tanto para ataque como para evasión.

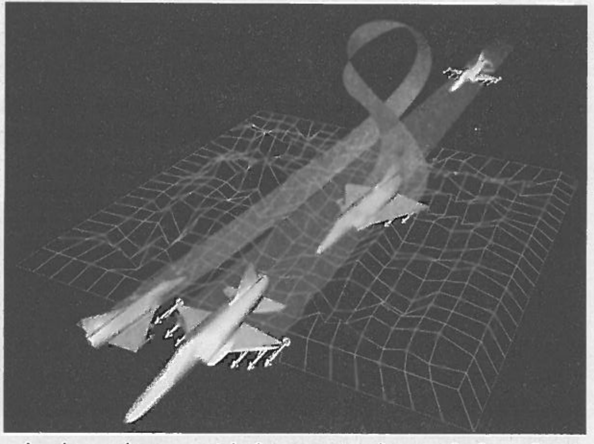


EL LOOPING

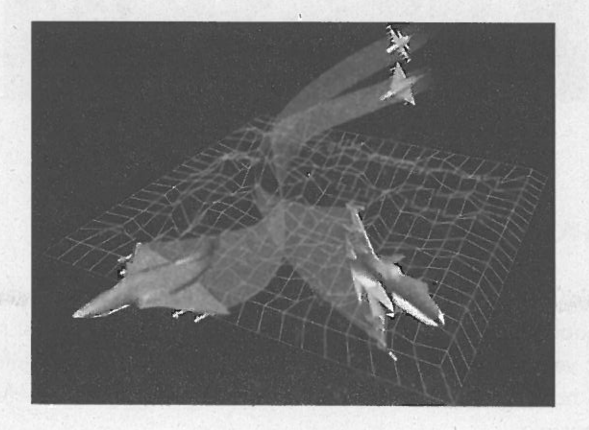
Tienes al enemigo a las seis y está a punto de soltarte un "pepino". Asciende a tope de potencia y mantén la palanca hacia detrás disminuyendo el empuje cuando hayas dado un giro de 360º en vertical. De esta manera habrás conseguido que el otro te adelante y te habrás colocado a su cola. Ya lo tienes, suéltale entonces tú el "pepino" y hasta luego Lucas. Esta es una de las maniobras más básicas utilizadas en los combates aéreos.

EL RIZO "IMMELMANN"

Cuando el enemigo y tú voláis el uno directamente hacia el otro, asciende verticalmente justo nada más cruzarte con él para comenzar un looping. A mitad del rizo, cuando estés boca abajo, gira en horizontal de tal manera que el avión vuelva a estar boca arriba. Ahora estarás detrás del otro y habrás tardado mucho menos tiem-



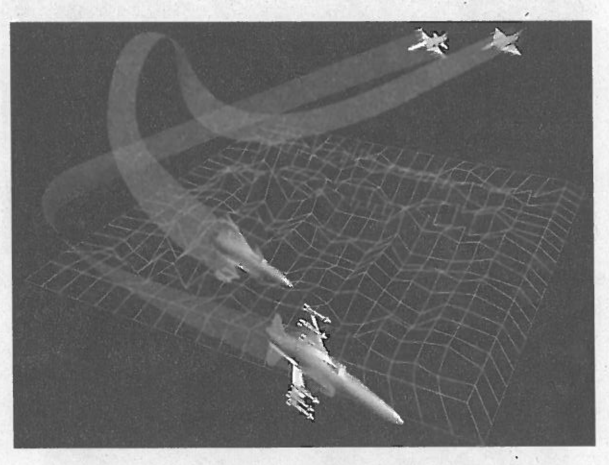
po en dar la vuelta que si hubieras girado en el plano horizontal. Acelera y a por él.



LA "S" PARTIDA

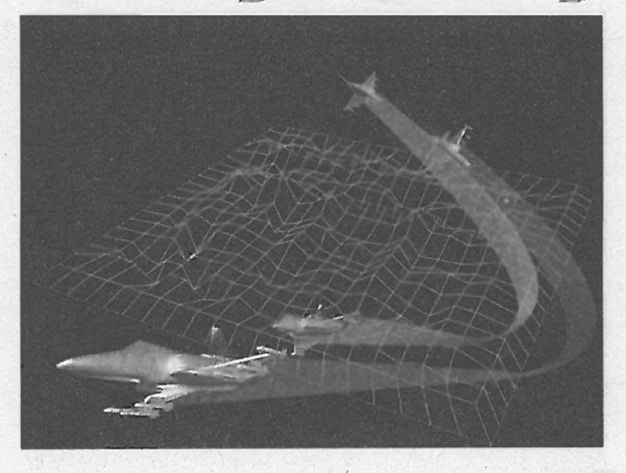
Cuando estés iniciando un giro y el enemigo ande siguiéndote, intenta esta sencilla y eficaz maniobra. Invierte el avión e inmedia-

tamente cambia de dirección al sentido opuesto del giro que estabas realizando, conseguirás que tu oponente salga en dirección contraria a la que llevabas. Ahora gira en la dirección por donde salió el otro y ya lo tendrás en tu objetivo. Vigila la altura al realizar esta maniobra, ya que es seguro que desciendas algunos cientos de metros.



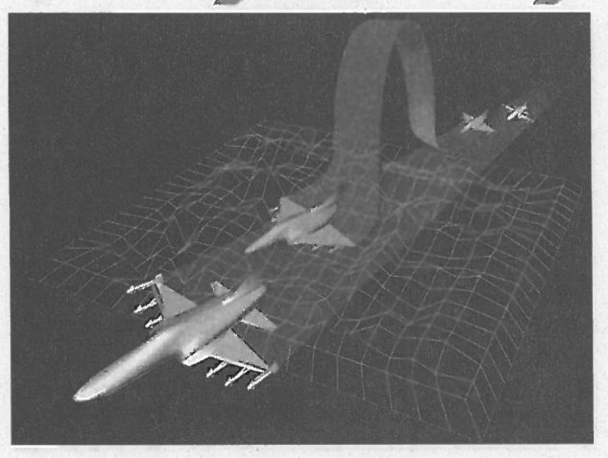
EL YO-YO "G"

Cuando persigues a un enemigo y te has pasado de velocidad adelantándole, sube y aplica los aerofrenos al mismo tiempo. Est reducirá tu velocidad drásticamente. Ahora pica hacia abajo y enfila el morro hasta ganar la horizontal del enemigo. Fíjalo en tu HUD y achichárralo.



EL GIRO PARTIDO

Vas persiguiendo un blanco que está constantemente esquivando tus misiles a izquierda y derecha, por lo que necesitas un mejor ángulo de tiro realizando un giro cerrado. Gira el avión hasta que el ala se encuentre en la vertical del suelo y entonces aplica los aerofrenos con lo que conseguirás un giro mucho más cerrado y, por consiguiente, un mejor ángulo de tiro.



LA COBRA

Cuando lleves un pesado a la cola bien cerquita que está intentando freírte, eleva el morro de tu avión a la vez que usas los aerofrenos al mismo tiempo. Rápidamente vuelve a poner tu avión horizontal y te encontrarás con que tu enemigo está delante de ti y un poco por debajo; es la ocasión ideal para que se dé cuenta de cómo las gastas. Esta maniobra fue inventada por los pilotos rusos.

BONIFICACIONES

Al contrario que en la versión japonesa, aquí no podrás optar por seguir varios caminos para conseguir finales distintos, por lo que las misiones son totalmente lineales. No obstante hay varias sub-misiones dentro de algunas de ellas en las que si el jugador completa una misión dentro de un tiempo determinado, obtendrá objetivos adicionales. También hay misiones adicionales que se pueden presentar al jugador si éste lo está haciendo bastante mal. Hay una misión oculta extra además de muchas aeronaves extra por conseguir. También veremos que hay otras bonificaciones a las que podremos acceder según lo hayamos hecho.



CONSEGUIR TODOS LOS EXTRAS

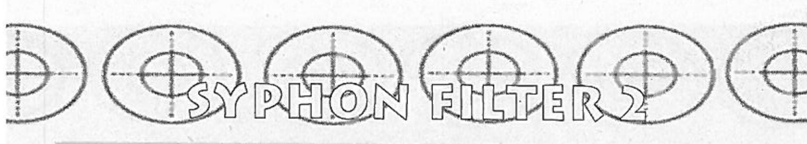
Al completar el juego en los distintos niveles de dificultad obtendremos las siguientes bonificaciones: Completando el modo fácil podremos acceder al reproductor de música. Si completamos el modo normal podremos acceder al simulador de misiones. Si completamos el modo difícil podremos acceder al vídeo de introducción japonés del que tanto se ha hablado.

SIMULADOR DE MISIONES

Tras completar el juego en el nivel de dificultad normal, accederemos al simulador de misiones, que nos permitirá jugar a cualquiera de las misiones de Ace Combat 3. Seleccionad la tarjeta "S" que aparece en la parte derecha de la pantalla de carga para acceder al simulador de misiones. Dispondremos de 35 misiones entre las que escoger. La 36ª, que es la misión oculta, no aparecerá hasta que la consigamos. En la pantalla de selección de aviones aparecerán todos los disponibles (sin embargo, para la misión 16, que tiene lugar en la estratosfera, sólo se ofrecerá la nave Sepia). En la pantalla de selección de armamento, la bomba de fragmentación será seleccionable para todos los aparatos (de nuevo esto no será aplicable para la misión 16, ni para la 18).
Si nos jugamos el simulador de misiones, y lo hacemos bien, podremos disponer de nuevos aviones. En concreto, se trata de los siguientes:
- Obteniendo la calificación "A" en todas las misiones (36 en total) en un nivel de dificultad superior al fácil conseguiremos el UI4054 Aurora.
- Obteniéndolo en nivel de dificultad superior al normal conseguiremos el X-49 Nightraven.
- Lo mismo, pero en el nivel difícil nos dará el O.S.L. (Láser de Satélite Orbital). El O.S.L. no estará disponible en las misiones 16, 18, 32 y 33.

LA MISION OCULTA

Para acceder a la misión 36 tendremos que conseguir calificaciones de "B" o superior en las 35 misiones del juego normal. No se puede conseguir a través del simulador de misiones. El objetivo de esta misión es contener a la nave Geopelia, que se ha descontrolado. Durante la misión se accederá al sistema de control de vuelo del Geopelia y se sugiere la posibilidad de que el jugador sea un programa de Inteligencia Artificial. Al completar esta misión podremos ver un nuevo final. Si completamos la misión en el Simulador de Misiones con una puntuación "A", conseguiremos el XR-900 Geopelia.



ESTRATEGIA SYPHON FILTER 2

Todo el tinglado

En las siguientes páginas hemos tratado de condensar toda la información importante que nos ha sido posible. No están todos y cada uno de los enemigos, sobre todo por motivos de espacio, pero si necesitáis ayuda para derrotar a un oponente concreto, consultad los consejos de combate. En cualquier caso, aquí tenéis la estrategia más detallada que hemos podido escribir. ¡Que os divirtáis!

CONSEJOS DE COMBATE

Cu-cú

Para ver lo que hay al otro lado de la esquina sin tener que dejar la cabeza de Gabe o Lian expuesta a los disparos enemigos con el movimiento que se realiza con L1+L2 o R2, nada más sencillo que la siguiente operación: Nos acercamos a una esquina sin pasar de largo y giramos el stick de la izquierda para que nuestro personaje gire en redondo sobre su posición, sin avanzar o retroceder, permitiéndonos ver lo que hay más allá de la esquina sin que nos vuelen la cabeza.

Tiro al Pato

Los enemigos que caen en paracaídas son mucho más fáciles de eliminar mientras están todavía en el aire. Es recomendable tratar de acabar con ellos antes de que aterricen.

Truco de Disparo a la Cabeza (Cu-bang)

Para conseguir efectuar un disparo a la cabeza mientras permanecemos escondidos tras una esquina, mantenemos pulsados L1+L2 o R2 para ver a qué punto del enemigo va a parar la mira. Si no está donde nos interesa, soltamos el botón para inclinarnos (L2 o R2) sin dejar de pulsar L1. Ahora lo que hay que hacer es afinar nuestra puntería para que la mira quede donde nos interesa. No hay que soltar nunca el botón L1, ya que al hacerlo, la mira se volvería a



situar en el centro y tendríamos que volver a empezar. Una vez ajustada la mira, repetiríamos el primer paso para ver dónde cae la mira en el enemigo. Cuando por fin lo tengamos, nos inclinamos y "¡BLAM!", uno menos para molestarnos. ¡Siguiente!

SECRETOS

Modo Difícil

Desde el menú de opciones, podemos ver los vídeos que hemos logrado desbloquear en nuestro avance por el juego. Hay dos vídeos extra que no aparecen cuando nos terminamos el juego por primera vez en modo normal. Para acceder a ellos, es necesario completar la aventura en modo difícil. Para conseguir este modo hay que hacer lo siguiente: ir a la pantalla del título, elegir nuevo juego, pulsar Arriba + Select + L1 + R2 + Cuadrado + Círculo + X al mismo tiempo. Superar ciertos niveles en modo difícil nos dará acceso a vídeos extra.

Más Detalles Seguros

Todavía no hemos descubierto absolutamente todo lo que hay oculto en este juego, ya iremos consiguiendo los últimos detalles, pero por el momento hay varios datos que sí sabemos con seguridad.
Hay diez objetos ocultos que es necesario recoger en el modo para un solo jugador para acceder a las diez arenas para dos jugadores bloqueadas. Hay un total de 20 arenas. Algunos de estos objetos ocultos, como los binoculares, son objetos de inventario, mientras que otros, como la revista picante y la ropa sucia, no aparecerán en nuestro inventario cuando las cojamos.
Hay un total de 28 personajes, pero sólo 10 de ellos estarán disponibles inicialmente. Los otros 18 personajes habrá que desbloquearlos por medio de dos secretos en la mitad final del juego. Por desgracia, todavía no sabemos seguro cuáles son, pero, en cuanto lo sepamos con total seguridad os lo haremos saber.



MISIÓN 1

Colorado, USA: Montañas Rocosas

1. Guiamos el paracaídas hasta Kawalski y los dos soldados.
2. Hablamos con el encargado de las comunicaciones.
3. Seguimos a los dos soldados por el pasaje subterráneo.
4. Entramos en la cueva y la recorremos hasta llegar a la cascada.
5. Cogemos el transponder y nos descolgamos barranco abajo hasta la cueva que hay debajo, donde está el H11.
6. Volvemos con los dos soldados del túnel (4). Seguimos corriendo para evitar quedar atrapados por el derrumbamiento.
7. Volvemos con Kawalski (1) para recoger el C4. Corremos hasta la siguiente cueva (3).
8. Punto de Control: Cogemos el explosivo C4 y volvemos a la zona (7).
9. Eliminamos a los soldados desde detrás de una gran roca. El Táser de largo alcance se encuentra en una cornisa que hay sobre la cornisa de la montaña, detrás de la roca tras la que nos hemos escondido para acabar con los soldados (F).
10. Punto de Control: Trepamos las rocas y activamos la señal del Transponder.
11. Punto de Control: Volvemos a la cueva en (4), pulsamos el Triángulo junto al desprendimiento y ¡camino despejado!
12. Al salir de la cueva (4), tendremos que tratar de acabar con todos los agentes que caen en paracaídas que podamos antes de que toquen tierra. Aquí resulta especialmente útil el Táser de largo alcance.
13. Punto de Control: Nos dirigimos a la zona de los francotiradores de la Agencia.
14. Francotiradores de la Agencia: Nos lanzamos rodando mientras corremos hacia los soldados que hay junto a los árboles. Trepamos por el otro lado de la roca. Perseguimos y disparamos al francotira-

dor cuando cruza el puente. Punto de Control: Nos asomamos con cuidado tras la siguiente roca y apuntamos a la cabeza del francotirador restante.

15. Recorremos el camino, y damos media vuelta cuando los soldados gritan pidiendo ayuda. Volvemos y liquidamos a todos los soldados de la Agencia.

16. Abandonamos la zona cuando hayamos cumplido todos los objetivos.

OBJETOS

A. Chaleco Antibalas
B. M16
C. H11
D. Chaleco Antibalas
E. Chaleco Antibalas
F. Táser de largo alcance
G. Granadas

MISIÓN 2

Colorado, USA: Base Aérea McKenzie

Esta fase es bastante corta. Lo más importante que tenemos que tener en cuenta es el límite de tiempo que tenemos al principio para llegar a la adrenalina y controlar bien la sincronización necesaria para cruzar las puertas cerradas con interruptores que el guardia, en la ventana bajo la que nos agazapamos, estaba controlando.
Usamos el Táser de Contacto, que se encuentra en la taquilla con nuestra ropa, para dejar inconsciente al guardia. Accionamos el interruptor, recorremos el pasillo y cruzamos las dos puertas siguientes. Usamos los dos chaflanes siguientes para ocultarnos y dejar inconscientes con el Táser a los guardias que pasan haciendo su ronda al final de la misión.

MISIÓN 3

Colorado, USA: Interestatal 70

Este también es un nivel relativamente corto. Aquí sólo tenemos que tener en cuenta unas cuantas cosas a la hora de considerar la estra-



tegia a seguir. En el primer túnel, nos agazapamos entre los faros del jeep y esperamos a que pasen los guardias. En el segundo túnel, cruzando la puerta y llegando a la sala del fondo, encontraremos los Binoculares. Se trata de uno de los objetos especiales que permite acceder a las arenas en el modo dos jugadores. Tenemos que usar las granadas que hay en el camión junto a Chance, mientras lo retienen como rehén, para destruir la sala de generadores.

MISIÓN 4

Colorado, USA: Puente de Montaña I-70

1. Disponemos de dos minutos para dar cuenta del comandante que tenemos ante nosotros.
2. Nos descolgamos por el borde del puente y, con cuidado, nos desplazamos así colgados hacia el camión que hay tras el jeep. Punto de Control: Esperamos hasta que los guardias estén delante del camión para coger el armamento que guardan en la parte trasera del vehículo. Volvemos a la cornisa.
3. A continuación, lanzamos una Granada de Gas al comandante.
4. Nos descolgamos por la cornisa de la izquierda, entre el jeep y el camión, Nos inclinamos hacia la derecha mientras miramos hacia abajo y disparamos al tipo que anda por ahí en la cabeza. Descendemos un nivel y usamos los andamios del centro para llegar hasta la bomba y desactivarla.
5. Punto de Control: En el nivel inmediatamente inferior al camión de suministros, encontraremos otra bomba para desarmar. Desde allí, y mirando hacia abajo y hacia el norte, podremos disparar al guardia que hay debajo, junto a la viga.
6. Sin dejar de agazaparnos en la cornisa superior, nos dirigimos hacia el norte, evitando a los guardias y disparando al soldado que hay delante del siguiente camión, hacia el sur.
7. Con mucho cuidado, avanzamos hacia el norte y disparamos al soldado que hay en la parte trasera del siguiente camión.



8. Al otro lado del puente, nos colgamos de la cornisa y nos deslizamos hacia el sur hasta que podamos bajar al nivel inferior del puente. Nos agarramos a los andamios que hay debajo, nos subimos a ellos y nos escondemos tras la viga vertical y liquidamos de un tiro al soldado que hay debajo. Bajamos al nivel inferior, usamos el andamiaje central para movernos hacia el sur y subimos dos niveles para desactivar la bomba.
9. Volvemos al nivel inferior, nos dirigimos hacia el norte y recorremos la plataforma central del nivel superior para llegar a la última bomba.
10. Punto de Control: Volvemos a la parte superior del puente y entramos en el túnel que hay hacia el sur.
11. Punto de Control: Disparamos rápidamente a los dos guardias en la cabeza desde una distancia segura para salvar a Ramírez y Thompson.
12, 13, 14. Disparamos a los camiones cuando se acerquen para eliminar rápidamente a los enemigos (también nos pueden servir las granadas). Corremos hacia el final del túnel y con eso se acaba la misión.

OBJETOS
A. Rifle de Francotirador con Silenciador, Granada de Gas, Chaleco Antibalas

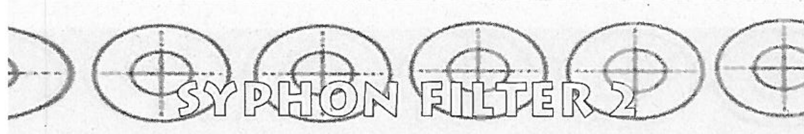
MISIÓN 5

Colorado, USA: Base Aérea McKenzie (Exterior)

1. Nos acercamos sigilosamente por detrás del guardia y le sacudimos con el Táser.
2. Seguimos al otro guardia hasta el aparcamiento.
3. Punto de Control: Nos acercamos sigilosamente al guardia por la espalda y usamos otra vez el Táser. Cogemos el rifle de la parte trasera del camión.



4. Cuando el otro guardia se vuelva de espaldas, corremos hacia el callejón.
5. Esperamos delante del camión hasta que el guardia de la base se vaya a investigar el ruido que hemos hecho.
6. Mientras el guardia rodea el camión, nos colamos en el edificio. Trepamos por los cajones de embalaje que hay detrás del segundo soldado. Nos detenemos en la esquina del siguiente pasillo y retrocedemos hasta el chaflán para electrocutar con el Táser al guardia cuando pase.
7. Punto de Control: Dos nuevos objetivos: Eliminar al piloto de la agencia y sabotear el avión de la agencia.
8. Torcemos a la derecha y activamos el interruptor de la pared para abrir la puerta del hangar.
9. Entramos en el hangar y usamos el rifle de francotirador desde esta posición para acabar con el piloto de un disparo.
10. Punto de Control: Nos movemos por debajo del avión hasta que encontramos el panel de acceso del F-22. Pulsamos el Triángulo para sabotear el avión.
11. Cuando el guardia doble la esquina, nos colocamos sigilosamente tras él y le damos una descarga de Táser.
12. Volvemos corriendo al almacén, torcemos a la derecha y nos agachamos. Dos guardias pasarán de largo al otro lado de los cajones.
13. Disparamos al foco y seguimos avanzando.
14. Punto de Control: Saltamos y nos agarramos a la parte trasera del camión en marcha. Seguimos en él hasta que veamos una apertura hacia el sur entre los dos siguientes edificios. Nos soltamos y corremos para meternos entre los dos edificios.
15. Nos escondemos tras el camión en el hangar grande. Veremos salir a Morgan y Holman. Cuando se aleje el guardia, nos acercamos a la salida.
16. Punto de Control: De vuelta al hangar, nos acercamos sigilosamente por detrás de los dos hombres, nunca se dan la vuelta. Nos quedamos cerca del muro norte esperando a que se vayan cada uno



por su lado y después seguimos sigilosamente a Holman por el pasillo.

17. Punto de Control: Tenemos que estar justo detrás de Holman en el momento en que éste entra en el pasillo. Se activará una secuencia automática en la que obtendremos información de suma importancia.

18. Nos acercamos sigilosamente por detrás al vigilante que hay delante del camión y le sacudimos con el Táser.

19. Nos asomamos por la esquina en el siguiente hangar. Cuando no haya moros en la costa, nos subimos a los cajones que hay en el muro oeste y nos agazapamos a la espera. Cuando el guardia pase haciendo su ronda, nos colocamos sigilosamente detrás de él y le damos una descarga cuando se pare.

20. Recorremos el pasillo largo del sur hasta el final. Nos dirigimos hacia la salida, manteniéndonos apartados para evitar que se nos vea. Nos agazapamos y disparamos al foco que hay sobre la cabeza del guardia.

21. Retrocedemos por el pasillo, entramos en el barracón lleno de cajones de embalaje, nos acercamos sigilosamente al guardia de patrulla por la espalda y le damos una descarga de Táser.

22. Nos dirigimos a la puerta del conductor del camión que está cubierto. Lo ponemos en marcha y nos escondemos tras el muro cercano. El camión se dirigirá contra el hangar y los guardias correrán tras él. Entramos corriendo en el edificio que estaban custodiando.

23. Punto de Control: Cogemos el ascensor a la torre de control, rodeando hacia la derecha, dejamos inconsciente a Huffman con el Táser cerca del plano transparente. Nos acercamos sigilosamente por la espalda al otro soldado que hay con la radio y lo dejamos también inconsciente.

24. Punto de Control: Conseguimos la frecuencia del transponder de la unidad de la pared que hay junto al mapa. Bajamos hasta el helipuerto.

25. Nos deslizamos sigilosamente tras el guardia y le sacudimos con

el Táser. Hacemos lo mismo con Falkan. Corremos hasta el helicóptero para completar la misión.

OBJETOS

A. Rifle de Francotirador con Silenciador

MISIÓN 6

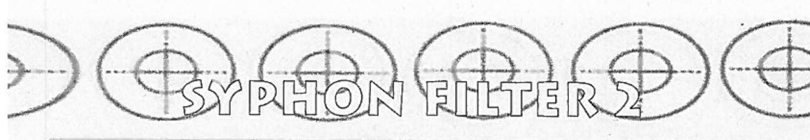
Colorado, USA: Tren 101 de United Pacific

Esta misión es una continuación de la última, la única diferencia es que en esta ocasión hay unos cuantos vagones de carga que pueden saltarse usando los cajones apilados.

MISIÓN 7

Colorado, USA: Lugar del Accidente

Esta fase del accidente de avión es relativamente simple, aunque hay unas cuantas cosas que tendremos que tener en cuenta.
Tras la cola del avión, hay un lanzagranadas M-79. Delante de la cola se supone que están los "discos de datos", pero la caja resulta estar vacía. ¡Archer los ha robado! Aparece detrás de nosotros con una pistola apuntando a nuestra cabeza. Si vamos detrás de él, podremos perseguirle. No merece la pena desperdiciar munición, pues no podremos darle hasta que llegue a la zona de la cabina del avión.
Corremos hasta el segundo montículo que hay delante de la cabina (es más fácil acertarle desde este montículo por el ángulo de vuelo del helicóptero), preparamos el rifle de francotirador, y apuntamos a Archer, que está agarrado al helicóptero. Hay que conseguir acertar en la cabeza. No debemos usar granadas o el helicóptero explotará, y, con él, los discos de datos.



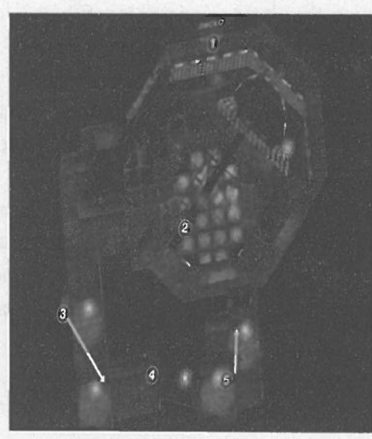
MISIÓN 8

Pharcom Expo Center, Nueva York: Exhibición de la Antigua China

En esta misión, lo primero que tenemos que hacer es dirigirnos hacia el lado norte del recinto acristalado. Cogemos el chaleco antibalas, vamos a las escaleras del otro lado de la sala y disparamos al operativo de la Agencia que se aproxima.
Tras eso, lo que tenemos que hacer es seguir a Teresa y protegerla de los operativos de la Agencia, que quieren impedir que desactive las bombas, hasta que lleguemos al lugar en que se encuentra Morgan. Morgan tiene un lanzagranadas y nosotros tenemos 1:14 para correr alrededor del patio esquivando su ataque hasta que podamos contraatacar. Cuando Teresa nos dé la señal, tenemos que disparar a la cabeza de Morgan mientras mantenemos las distancias. Hay que matarle para recuperar los discos y completar la misión.

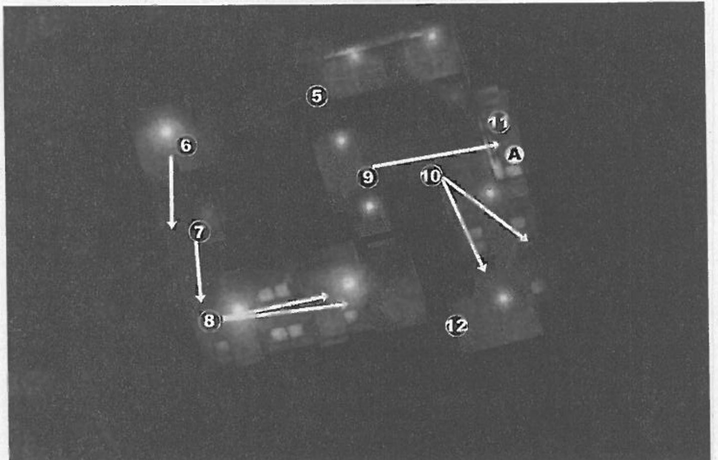
MISIÓN 9

Moscú, República Rusa: Club 32



1. Lo primero es librarnos de todos los guardaespaldas del nivel superior.
2. Bajamos de un salto y eliminamos a los hombres que quedan en la planta.
3. Punto de Control: Corremos por el pasillo y nos ocultamos en el hueco que hay en el cami-





no. Desde allí nos asomamos con cuidado y acabamos con el hombre del pasillo.

4. Nos ocultamos tras la entrada y nos asomamos con cuidado para acabar con los dos hombres que hay en el piso de abajo.

5. Abajo, hacemos lo mismo. La escopeta es muy útil contra estos tipos que no llevan chaleco antibalas. Perseguimos a Gregorov al piso de abajo y nos detenemos en la zona cubierta por una alfombra roja.

6. Nos asomamos por la esquina y disparamos al hombre de la Agencia que entra rodando en la sala.

7. Nos volvemos a asomar por la esquina y acabamos con el siguiente tipo que asoma la cabeza en la zona del restaurante.

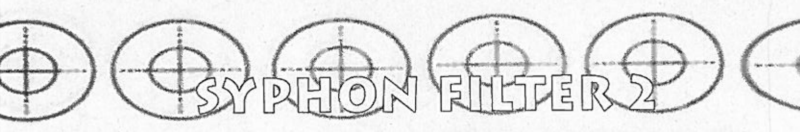
8. Corremos al restaurante y disparamos a la cabeza de los dos hombres de la Agencia antes de que alguno de ellos tenga tiempo de lanzarnos una granada. Corremos al piso de abajo y nos ocultamos tras la pared de la derecha antes de las siguientes escaleras.

9. Punto de Control: Nos asomamos por la esquina y disparamos al hombre que hay tras la barra.

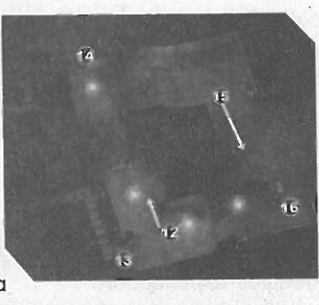
10. Bajamos por las escaleras, nos asomamos por la esquina y dis-



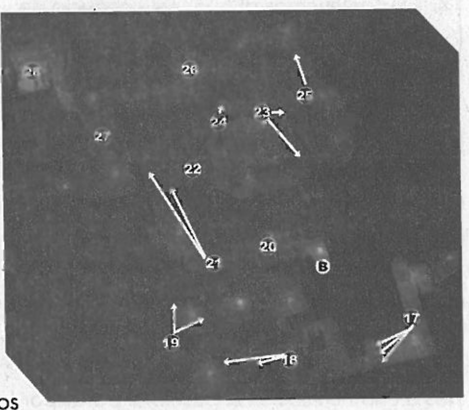
paramos a los dos hombres de la agencia que hay tras las mamparas de cristal que separan las mesas.
11. Vamos tras la barra, cogemos la Escopeta (A), y nos agachamos para evitar que nos dispare el hombre que entra corriendo en la sala. Le disparamos desde detrás de la barra.
12. Bajamos las escaleras, nos asomamos por la esquina y disparamos al hombre que se asoma desde un chaflán.
13. Entramos en el conducto de la ventilación que hay junto a la máquina expendedora.
14. Nos detenemos al final del conducto de ventilación. Preparamos la escopeta, disparamos a un tipo en la cabeza, saltamos y disparamos al otro.
15. Disparamos a los dos hombre que están preocupados por la policía que hay fuera, o podemos esperar a que mueran solos.
16. Corremos hasta el mostrador de recepción, nos escondemos tras él, disparamos al hombre de la Agencia, y activamos el interruptor de la puerta.
17. Punto de Control: Bajamos al piso inferior, nos asomamos por la esquina y acabamos con los tres tipos con la ametralladora. Si lo hacemos bien, podremos acabar con los tres de una sola ráfaga.
18. Si no acabamos con los tres hombres de antes, nos encontraremos a uno de ellos en el pasillo al pasar por la sala de calderas. Nos escondemos tras la esquina y disparamos a los hombres que aparezcan.
19. Un hombre pasará corriendo en la siguiente sala. Le disparamos primero a él y luego al que hay junto a las escaleras.
20. Corremos a la siguiente sala, disparamos al lanzador de granadas, torcemos por la esquina y cogemos las granadas del cofre (B).
21. Nos quedamos detrás de la pared y disparamos a los dos guardias.
22. Punto de Control: Echamos la puerta azul abajo y salimos.
23. Entramos corriendo en la sala de baile y usamos los altavoces de la izquierda para parapetarnos. Disparamos al hombre que cae



desde arriba y después al que está detrás de los otros altavoces.



24. Nos colocamos bajo la pasarela y lanzamos una granada al tipo que está sobre ella lanzándonos granadas a nosotros. Usando L1 podremos apuntar con mayor precisión. Tenemos que alejarnos tras lanzar la granada para evitar que nos caiga encima el cuerpo ardiendo.



25. Nos subimos a los altavoces para llegar al nivel superior. Nos escondemos tras la esquina de la siguiente sala y disparamos al hombre que hay al final del pasillo.

26. En la planta inferior encontraremos unos cuantos operativos de la Agencia muertos.

27. La milicia nos disparará al cruzar entre los cuerpos por lo que tendremos que correr tratando de recoger todo el blindaje que podamos de camino a los servicios que hay al otro lado del pasillo y ¡sin matar a los miembros de la milicia!

28. Disparamos al hombre que encontramos en los lavabos. Disparamos a la ventana que hay sobre las taquillas y salimos a través de ella. Fin de la Misión.

OBJETOS

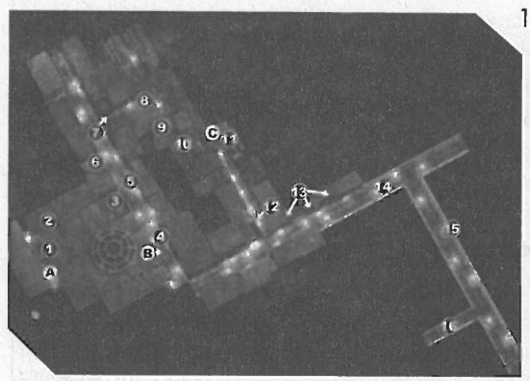
A. Escopeta

B. Granadas



MISIÓN 10

Moscú, República Rusa: Distrito Industrial



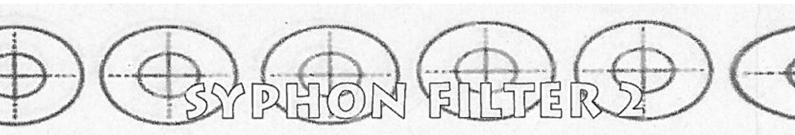
1. Hay un chaleco antibalas en el coche patrulla de la derecha. Gregorov sale huyendo hacia el este.

2. En el callejón que hay hacia el este, hay un tipo lanzando granadas desde el tejado, dos soldados que corren hacia nosotros y, si llegamos lo suficientemente pronto, hay dos milicianos disparando al hombre del tejado, a los que no debemos hacer daño. Nos unimos al tiroteo contra el del tejado desde una distancia segura, y después vamos a por los dos soldados que se aproximan.

3. En el túnel, nos escondemos tras la pared y eliminamos a los dos soldados que aparecen.

4. Nos dirigimos hacia los coches patrulla que hay delante del Club 32. Estos policías estarán demasiado ocupados con los hombres de la Agencia que hay dentro como para fijarse en nosotros, con lo que aprovechamos para coger el gas lacrimógeno del coche (puerta del pasajero). Punto de Control: nada más pasar el control nos dispararán, así que tendremos que refugiarnos en el hueco más próximo y después seguir hacia el norte.

5. Tenemos que detenernos antes de la intersección y veremos como un coche arremete contra dos hombre. Nos refugiamos tras la parada del autobús.



6. Acabamos con los dos francotiradores del tejado que queda sobre el coche rojo. Vamos a esa zona a recoger la munición.
7. Corremos a la intersección y la milicia se lanzará sobre nosotros. Retrocedemos un poco para que no nos maten. Volvemos a meternos en la intersección con el gas lacrimógeno preparado. Usamos el gas con la Milicia hasta que hayan caído todos.
8. Cuando lleguemos al final de la calle, Gregorov nos apuntará a la cabeza. Nos apartamos rodando y volvemos a perseguirle.
9. Un coche tratará de atropellarnos. Rodamos hasta la entrada más próxima y el coche pasará rápidamente de largo y se topará con un callejón sin salida. Punto de Control.
10. Nos subimos encima del coche entre las llamas y trepamos por el muro.
11. Perseguimos a Gregorov doblando la esquina, trepando por un muro, a través de dos edificios (en el segundo salto, tendremos que subir y apartarnos rápidamente antes de que nos disparen). Después de deslizarnos hacia abajo por un pequeño tejado, disparamos al tipo que hay en el siguiente edificio y bajamos saltando a la calle.
12. Punto de Control: Cuando se nos acerquen los dos coches, nos agarramos a la barra que hay sobre nosotros. Los dos vehículos pasarán bajo nuestros pies a toda velocidad. Damos media vuelta, nos quedamos cerca de la barra y usamos el rifle de francotirador para dar cuenta de los operativos que hay junto a los coches. En el primer coche estará la PK-102.
13. Hay tres tipos lanzándonos granadas desde lo alto de los edificios que hay ante nosotros. ¡Hay que mantenerse apartados de los coches! Les disparamos con la Biz-2 y corremos hasta el final de la calle.
14. Cuando veamos a Gregorov, nos estará apuntando a la cabeza, así que tendremos que escondernos tras los coches rojos. Tendremos que acercarnos a él cuando trate de alejarse.
15. Seguimos rodando y escudándonos tras los coches mientras perseguimos a Gregorov. Si algún coche empieza a echar humo por los disparos, hay que alejarse de él.



16. Punto de Control: Aquí habrá coches circulando a toda velocidad que ignoran que los peatones tienen prioridad de paso.

OBJETOS

A. Chaleco Antibalas
B. Lanzador de Gas Lacrimógeno
C. PK-102

MISIÓN 11

Moscú, República Rusa: Parque Volkov

Esta es otra misión rápida si sabemos con detalle lo que hay que hacer.
Tenemos que seguir de cerca de Gregorov, pero no tan cerca como para que nos dispare. Al acercarnos a él, huirá al siguiente parque. Tendremos que tener cuidado con todos los francotiradores que hay y usar nuestras propias habilidades de francotirador contra ellos. Cuando lleguemos al puente, bajamos rápidamente las escaleras y nos quitamos de la vista. Volvemos con mucho cuidado al puente, eliminando a los enemigos con el rifle de francotirador cuando se pongan a tiro. Cuando lleguemos al siguiente parque, la misión terminará.

MISIÓN 12

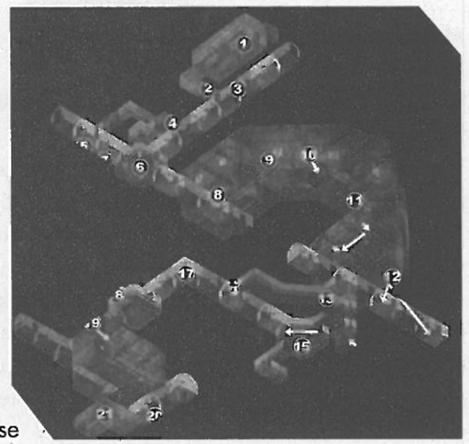
Moscú, República Rusa: Parque Volkov (Gregorov)

1. Estamos solos en el parque con Gregorov y armados únicamente con el Táser. Si nos acercamos demasiado, no importa lo que usemos para parapetarnos, nos disparará a la cabeza.
2. Gregorov no se meterá en la zona de la estatua central, así que podemos colocarnos a un lado de la estatua mientras Gregorov se

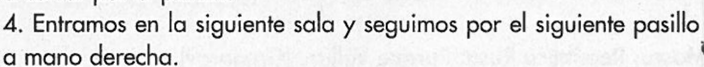
queda en el otro, mientras encontramos el momento de apuntar y disparar a las cuatro farolas. Hay que estar atentos en todo momento a la posición de Gregorov, lo que podemos hacer con el mapa de la esquina inferior izquierda. Cuando estemos por fin en modo visión nocturna, todo lo que tenemos que hacer es acercarnos a él pro detrás y electrocutarle con nuestro Táser de contacto.

MISIÓN 13

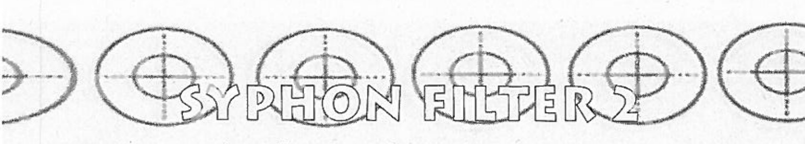
Siberia, República Rusa: Prisión de Aljir



1. Cambiamos al Táser de contacto y reservamos las flechas de la ballesta para las situaciones más complicadas.
2. Nos acercamos sigilosamente al guardia y le damos una descarga de Táser antes de que llegue al siguiente pasillo.
3. Cuando la guardia se aleje de la puerta, echamos a correr por el pasillo.



4. Entramos en la siguiente sala y seguimos por el siguiente pasillo a mano derecha.
5. Nos acercamos sigilosamente por detrás del guardia y le damos con el Táser. Volvemos por donde hemos venido.
6. Nos acercamos sigilosamente por detrás del guardia que hay cerca de la columna y lo electrocutamos, después nos dirigimos rápidamente a la pared junto a la guardia. Cuando pase junto a nosotros la electrocutamos.



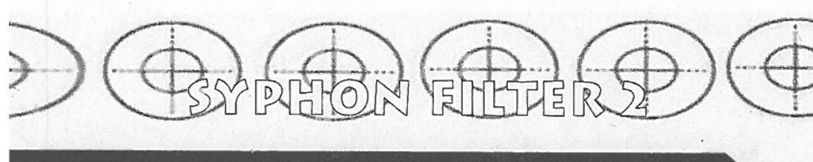
7. Bajamos por el pasillo que va hacia el este.
8. Nos detenemos justo antes de la siguiente puerta a mano izquierda, y esperamos a que aparezca el guardia. Mientras seguimos agazapados, le damos con el Táser.
9. Entramos en el bloque de la prisión y nos detenemos en la esquina.
10. Observamos detenidamente el recorrido que hacen los dos guardias en sus rondas de patrulla.
11. Cuando el guardia de nuestro lado se aleje, le seguimos sigilosamente, poniendo especial cuidado al acercarnos a la esquina. Nos colamos en el bloque de celdas abierto de la derecha. Para cuando entre en el bloque, deberíamos estar tras la puerta y listos para darle una descarga en cuanto mire hacia la pared posterior. Hay que vigilar al guardia que hay al otro lado del puente y, cuando se dé la vuelta, nos dirigimos hacia el este.
12. Nos detenemos en la siguiente esquina, nos asomamos con cuidado y esperamos a que dos de los cuatro guardias se marchen. Entonces esperamos a que los dos restantes se queden colocados en sus puestos. Nos acercamos con cuidado al borde de la barandilla rota, nos colgamos del borde y acabamos con los guardias. Volvemos a subir cerca de la siguiente barandilla y nos vamos de esta zona.
13. Nos acercamos sigilosamente a los guardias por detrás y les sacudimos con el Táser. Punto de Control: Prisionero salvado.
14. Volvemos corriendo por donde hemos venido y cogemos el pasillo de la izquierda. Nos encontraremos dos guardias bajando por el pasillo inclinado. No merece la pena molestarse por ellos. Cogemos el ascensor para bajar al nivel inferior.
15. Nivel inferior: Recorremos el muro norte y nos asomamos por la esquina. Se acercan dos guardias. Saltamos por el hueco del ascensor y nos quedamos colgando en un lado. Usamos el botón L1 para vigilar al guarda mientras hace su ronda.
16. Cuando el guarda se una a otro en la siguiente sala, podremos pasar de largo con mucho cuidado y no nos verán.

17. Nos acercamos sigilosamente al guardia del siguiente pasillo y le damos una descarga de Táser.
18. Punto de Control: Nos acercamos corriendo a la puerta y nos escondemos a la derecha de la misma. Cuando se abra y aparezca un guardia, pasamos sigilosamente por detrás de él, nos colamos dentro y nos dirigimos hacia la derecha.
19. Punto de Control: Nos acercamos sigilosamente hasta colocarnos tras el mostrador de control y electrocutamos a la guarda, para activar a continuación el interruptor de la derecha. Con esto abriremos la siguiente puerta, permitiendo que entre otro guarda. Desde detrás de la puerta abierta, nos situamos detrás del guarda que entra y le damos una descarga de Táser cuando se detenga junto al mostrador. Entramos en el siguiente pasillo.
20. Nos colocamos convenientemente antes de la siguiente entrada y esperamos a que el guarda de la siguiente sala se aleje de la puerta, entonces nos acercamos y le damos una descarga.
21. Nos acercamos sigilosamente por detrás del hombre que hay al final del pasillo y le damos una descarga de Táser.
22. Entramos en la siguiente sala. Se pondrá en marcha una secuencia cinemática y la misión se terminará.

MISIÓN 14

Siberia, República Rusa: Prisión de Aljir (Fuga)

1. Podemos eliminar a los cuatro guardas desde la seguridad de la sala en la que empezamos. Cuidado con el más sigiloso de todos.
2. En la zona de las celdas, abatimos a los cuatro guardas desde el pasillo por el que acabamos de llegar.
3. Los cuatro guardas de las escaleras pueden ser fácilmente eliminados usando los trucos que se indican al principio de la estrategia. Lo mismo se aplica al último que hay al final del pasillo.
4. Echamos la puerta roja abajo y disparamos a los dos francotiradores del tejado. A`medio camino por las escaleras, nos encontra-





remos con dos guardas armados con escopetas. Devolvemos el fuego con nuestra propia escopeta.

5. Entramos en la siguiente sala para encontrarnos con los cuerpos de los guardas que no matamos antes. Punto de Control: Damos rápidamente la vuelta y corremos al pasillo anterior para cubrirnos. Disparamos a los dos guardas asomándonos con cuidado desde la esquina.

6. Punto de Control: Cuando lleguemos hasta Gregorov, y tras la escena cinemática, los guardas empezarán a venir en ambas direcciones, así que tendremos que aprender a controlar la media vuelta rápida.

7. Acabamos con los tres guardias de la sala y Gregorov seguirá avanzando. Tendremos que tener cuidado en el siguiente pasillo, allí hay un guarda con chaleco y escopeta.

8. Punto de Control: Recorremos el siguiente pasillo, y vemos a tres prisioneros que están siendo ejecutados, y, justo detrás de ello a dos despiadados guardas. Los eliminamos. Antes de abrir la puerta roja, bajamos por el pasillo y cogemos el chaleco antibalas que hay cerca de la puerta (A).

9. Entramos en la zona de las celdas a través de la puerta roja y damos rápidamente media vuelta. Cuando Gregorov lance la granada de humo, le seguimos y disparamos a la cerradura de la puer-



ta de seguridad, pero todavía no entramos.

10. Seguimos la pasarela mientras Gregorov entra por la puerta de seguridad. Disparamos más allá del hombre ardiendo, al guarda que hay al final. Hay que ser rápido. Gregorov tiene un lanzador de gas lacrimógeno. Cogemos el lanzador de gas lacrimógeno (B) y nos unimos a Gregorov en la siguiente zona a través de la puerta de seguridad.

11. Usamos el gas con los reclusos enloquecidos y bajamos de un salto a la sala de abajo. ¡Objetivo Cumplido!

12. Tras liquidar a los cuatro guardias de la zona, retrocedemos y entregamos un arma a Gregorov.

13. Los grupos de dos guardias que nos hemos encontrado los dos no son rival para nuestra potencia de fuego combinada.

14. En este punto, al torcer en la próxima esquina, Gregorov gritará "¡Detrás de Nosotros!". Damos media vuelta, atacamos a otro par de guardas y volvemos a la dirección anterior.

15. Punto de Control: Echamos abajo la puerta roja que lleva al exterior y recorremos corriendo el complejo. Hay bastantes guardas, pero no hace falta matarlos a todos. Sólo tenemos que correr.

16. Los dos guardas del suelo son los únicos que deberían preocuparnos. Pueden agotar al viejo Gregorov. Tenemos que dispararles a los dos a muy corta distancia con la escopeta.

17. Entramos corriendo en el ascensor y le damos al interruptor. Aunque no veamos a Gregorov con nosotros, aparecerá como por arte de magia al llega a la planta superior.

18. Corremos delante de Gregorov en la planta superior, centrándonos solamente en disparar a los guardas del nivel que tenemos delante.

19. Llegamos al final de la pasarela y la misión se terminará.

OBJETOS

A. Chaleco Antibalas

B. Lanzador de Gas Lacrimógeno.



MISIÓN 15

Nueva York, USA: Biolaboratorio de la Agencia

1. Giramos dos veces a la derecha y una a la izquierda al salir de la sala.
2. Tenemos que movernos con mucho cuidado para pasar sin problemas al guardia que está mirando por la ventana del laboratorio. Seguimos al trabajador del laboratorio rampa arriba, pero sin acercarnos demasiado.
3. Nos detenemos al llegar al final de la rampa y esperamos a que pasen el trabajador Y el guardia. Corremos hasta el pasillo de enfrente.
4. Esperamos tras los cajones a que pase el guardia, y seguimos recorriendo el pasillo.
5. Esperamos tras la última pila de cajones del pasillo. Seguimos con cuidado al guardia de patrulla mientras dobla la esquina.
6. Nos quedamos tras los cajones y el guardia se detiene detrás, entonces, al ponerse a rodearlos, aprovechamos para pasar de largo, entrando en la zona que acaba de abandonar.
7. Punto de Control: En el siguiente pasillo, torcemos a la derecha por la puerta A1.
8. Pasamos con cuidado al guardia y cogemos el Cuchillo (A).
9. Entramos por la siguiente puerta A1 y después por la pequeña puerta del norte que hay justo al otro lado, cuando no haya moros en la costa.
10. Punto de Control, Red de Seguridad: Accedemos al ordenador que hay en esta sala para ver un mapa en nuestro menú de opciones.
11. Volvemos hacia el "pasillo del cuchillo" y pasamos por la puerta que estaba antes cerrada.
12. Entramos en el siguiente pasillo y usamos el cuchillo con el guardia. Cogemos su K3G4.

13. Entramos en la sala que queda al sudeste y damos cuenta de los trabajadores del laboratorio. Encontraremos nuestro equipo en la taquilla. Punto de Control.

14. Usamos nuestro rifle de francotirador para acabar con los dos guardias (niveles superior e inferior) de la zona de prisión. Punto de Control.

15. Volvemos arriba y salimos de la zona de prisión a través de la puerta del norte. Nos metemos por el pasillo central y nos colocamos detrás de la cámara de seguridad para estropear la señal. Nos dirigimos hacia el norte, después hacia el oeste y pasamos junto al laboratorio al que todavía no podemos acceder.

16. En la intersección, nos metemos por la derecha hacia el sector A4, hacia el norte.

17. Punto de Control: Torcemos a la izquierda, para dirigirnos hacia el oeste, y después al norte por el siguiente pasillo. Tenemos que evi-



tar ser vistos por el guardia del pasillo de la izquierda y seguir caminando hasta la siguiente esquina.

18. Disparamos al guardia a la cabeza con la 9mm con silenciador y continuamos por el siguiente pasillo hacia la siguiente cámara.

19. Estropeamos la señal de la cámara y nos asomamos por la esquina para disparar a la cabeza al guardia del pasillo usando el silenciador.

20. Punto de Control: Al final del pasillo, disparamos a la rejilla de ventilación y nos metemos en el conducto de ventilación.

21. Punto de Control, Objetivo cumplido: Salimos de la ventilación para entrar en la sala de ordenadores. Seguimos a Gershon al laboratorio. Preparamos la 9mm. con silenciador.

22. Cuando el trabajador del laboratorio grite y salga corriendo por el pasillo, tenemos que detenerle. En cuanto le veamos, usamos el botón L1 para apuntar con la 9mm. con silenciador a la cabeza y acabamos con él antes de que llegue demasiado lejos.

23. Nos colocamos tras el mostrador de control y pulsamos el botón Triángulo cuando aparezca el texto del Enlace de Datos en la esquina. En cuanto esté hecha la conexión, los guardias entrarán corriendo en la sala.

24. Nos metemos rodando a toda prisa tras la torre de ordenadores más próxima. Este es el mejor lugar para estar a salvo de los guardias. Usando las tácticas explicadas al principio, nos libramos de todos los intrusos.

25. Volvemos a la zona de prisión en la que está retenido Ramírez. Ahora podremos pasar por la puerta de la segunda planta que estaba antes cerrada. Entramos por la puerta B1 y, de ahí, al laboratorio.

26. En el laboratorio, usamos un arma con silenciador para librarnos rápidamente de todos los que veamos, excepto Chance, que está entre rejas. Hay que tener cuidado para no ser vistos por el trabajador del laboratorio que está en la sala acristalada de la segunda planta.

27. Punto de Control: Subimos por la rampa de la parte posterior de

la sala y pulsamos el interruptor del recinto acristalado para gasear al trabajador del laboratorio que hay dentro.

28. Cruzamos la puerta que hay al final de la rampa Disparamos a la cabeza del guardia con la 9mm. con silenciador.

29. Punto de Control: Al final del pasillo, veremos a Aramov en una sala de observación. Bajamos saltando y disparamos al trabajador del laboratorio en la cabeza con un silenciador.

30. Disparamos a la rejilla y entramos en el conducto de ventilación que hay al final del pasillo B3.

31. Levantamos de un disparo la cubierta del conducto. Disparamos a la cabeza del trabajador de laboratorio, y bajamos a la sala que tenemos bajo nosotros.

32. Entramos en la siguiente sala que hay hacia el oeste y conseguimos la vacuna de Aramov. Con eso habremos cumplido la misión.

OBJETOS

A. Cuchillo

B. Equipo de Combate

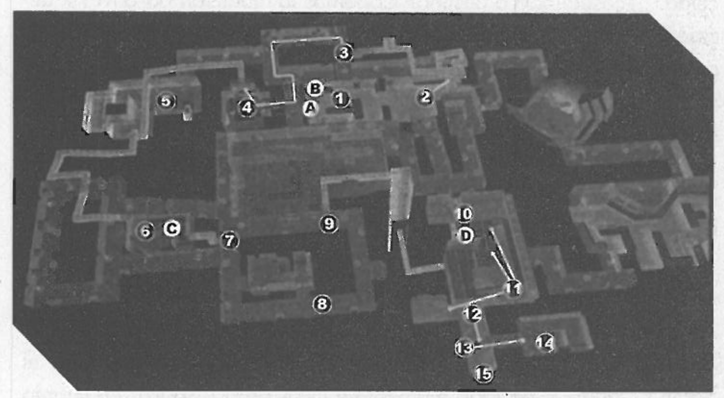
MISIÓN 16

Nueva York, USA: Biolaboratorio de la Agencia (Fuga)

1. Para librarnos del operativo que hay al principio, disparamos a uno de los recipientes de productos químicos del mostrador que hay junto a él. Los productos químicos explotarán y nos habremos librado de él. Hay un chaleco antibalas (B) y una HK-5 con Silenciador (A) en dos cofres diferentes de esta sala.

2. Entramos en la siguiente sala, disparamos a la rejilla del conducto de ventilación y nos volvemos a meter en él. Tendremos que hacer esto mucho a lo largo del nivel.

3. En el pasillo, corremos hacia el norte, torcemos tres veces a la izquierda, y las dos siguientes a la derecha. ¡Tenemos que evitar a



toda costa cualquier contacto! Sólo tenemos que correr.

4. Disparamos a la rejilla y nos metemos por el hueco, para lo que tendremos que subirnos al escritorio del ordenador. Lo recorremos hasta el final.

5. Punto de Control: Llegamos hasta el depósito de cadáveres, levantamos de un disparo la rejilla de esta sala y nos volvemos a meter en la ventilación. La seguimos hasta el final.

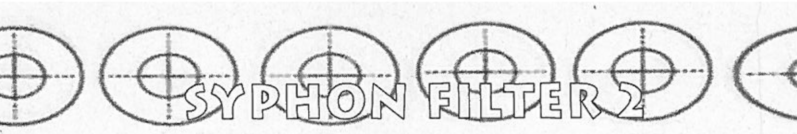
6. Cogemos todas las armas que encontramos guardadas en la taquilla y levantamos de un disparo la rejilla de la esquina. Seguimos los conductos hasta el siguiente pasillo.

7. Preparamos la M-79 y apuntamos al guardia más alejado del pasillo para ahorrarnos una granada.

8. Seguimos por el pasillo y volvemos a usar el arma con el hombre de la Agencia que bloquea la entrada. Pasamos al siguiente pasillo y nos libramos del tipo que hay al final del mismo.

9. Levantamos la rejilla de ventilación que se encuentra a medio camino en la pared de la derecha del pasillo. Seguimos el conducto hasta la zona de caída. Para saltar al otro lado, tenemos que colocar derecho a Gabe y marchar hacia adelante para toparnos en medio de la pared de enfrente.

10. Punto de Control: Encontramos a Ramírez muerto fuera de su



celda... ¿casualidad o destino? Cogemos la munición para M-79 del cajón que hay fuera de su celda (D). Volvemos a entrar en la celda, preparamos la M-79, y apuntamos hacia la rampa del lado contrario de la sala. Cuandó aparezca el soldado de la Agencia, acabamos con él.

11. Subimos corriendo la rampa y, una vez arriba, disparamos a los dos hombres que hay en la misma sala de este nivel superior y al hombre de la sala de ascensores que hay hacia el oeste.

12. Corremos hasta el lado oeste de la sala cercana a la de los ascensores, giramos a la izquierda y disparamos al soldado de la Agencia que está junto a la siguiente entrada.

13. Recorremos el pequeño pasillo hasta la siguiente sala con el botón L1 pulsado en todo momento y listos para disparar en cuanto tengamos a la vista hasta el último hombre de la Agencia. Puede que tengamos que retroceder un poco para evitar estar demasiado cerca de nuestra propia explosión. Entramos en la sala cuando se extinga el fuego.

14. Activamos el ordenador para poner en marcha el ascensor y nos damos media vuelta para liquidar al último hombre.

15. Nos marchamos de la sala por la izquierda y llegamos al ascensor. Misión Completa.

OBJETOS

A. HK-5 con Silenciador

B. Chaleco Antibalas

C. Depósito de Armas - Chaleco Antibalas, M-79, munición de HK-5 con silenciador

D. M-79

MISIÓN 17

Nueva York, USA: Barrios Bajos

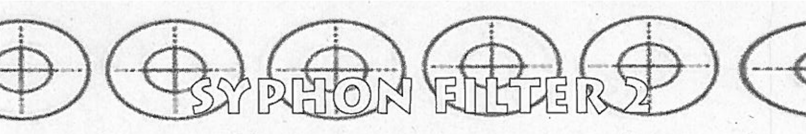
1. Eliminamos al hombre de la Agencia que corre hacia nosotros



desde la esquina. Si necesitamos un chaleco antibalas (A), hay uno a la vuelta de la esquina.

2. Si recogimos el Táser de largo alcance en la primera misión, nos vendrá estupendamente en esta zona. Damos buena cuenta del francotirador que hay en un tejado más adelante en la calle, cerca de un camión.

3. Hay un hombre de la Agencia en la puerta de la derecha, otro francotirador en el tejado de la izquierda y otro hombre en la escalera de la izquierda que lleva a un sótano. No debemos olvidar reco-



ger la G-18 (B) del callejón. En este momento es cuando atacará el francotirador del tejado. Táser al canto y asunto solucionado.

4. Nos asomamos por la esquina para librarnos del tipo de las escaleras; su chaleco protector no permitirá que el Táser haga efecto.

5. Disparamos a la cerradura de la puerta de la tienda de empeños y entramos. Al hacerlo, dos hombres entrarán corriendo desde el cuarto trasero y empezarán a disparar. Habrá que romper el cristal que nos separa de estos hombres antes de que ninguna bala pueda alcanzar a alguien.

6. Hay un tipo lanzando granadas desde lo alto del edificio que hay al otro lado de la calle. Entrará en acción cuando nos metamos en la casa de empeños, así que no nos conviene volver a salir corriendo a la calle.

7. Ahora tendremos que tener mucho cuidado, pues a la vuelta de la esquina, en el pasillo, hay un hombre de la Agencia agazapado en la esquina, y es bastante fácil no darse cuenta de ello, pero, si lo hacemos, nos disparará por la espalda en cuanto pasemos de largo.

8. Punto de Control: Cogemos el M-16 (C) de la esquina.

9. Nos asomamos con cuidado por la puerta y por la ventana que da al oeste. Disparamos al francotirador en la cabeza y seguimos avanzando por el callejón.

10. Cogemos el chaleco antibalas (D). Nos subimos al contenedor de basura y, de ahí, al tejado. Disparamos al hombre de la Agencia. Punto de Control. Usamos el calefactor para subirnos al siguiente tejado y nos ocultamos en el muro que hay frente a nosotros.

11. Nos asomamos por la esquina y eliminamos al operativo de nuestro nivel y al que está en el tejado.

12. Nos descolgamos hasta el toldo del motel que hay debajo. Bajamos saltando a la calle y cogemos el chaleco antibalas (E) que hay a la vuelta de la esquina, aunque también podemos reservarlo para más tarde, ya que tendremos que volver a pasar por aquí.

13. Cuando lleguemos a la siguiente calle, aparecerán hombres de la Agencia en la zona que acabamos de dejar detrás. Podemos encargarnos de ellos ahora, o dejarlos para luego. Si tenemos el



Táser de largo alcance, podremos eliminarlos a todos fácilmente.
14. Bajamos por las escaleras que se encuentran junto al callejón que hay al norte para llegar al sótano en llamas. Recorremos los pasillos a la vez que evitamos las llamas.
15. Habrá tres hombres de la Agencia en dos direcciones. Podemos usar el Táser de largo alcance o volver a la sala anterior y usar el truco de asomarnos con cuidado y disparar.
16. Nos colocamos sobre la zona de suelo que está en peor estado y nos dejamos caer al nivel inferior. Pulsamos el interruptor del Sistema de Control de Aspersores, damos media vuelta y eliminamos a los dos agentes que bajan por la rampa. Volvemos al nivel superior. Rodeamos el agujero del suelo por el que nos dejamos caer antes y nos dirigimos al siguiente pasillo.
17. Un francotirador saldrá corriendo al pasillo en el que estamos desde una habitación en llamas, dejándose un chaleco antibàlas y munición para el rifle de francotirador con silenciador. Seguimos hasta el siguiente pasillo.
18. Desde fuera de la sala siguiente, disparamos al interior para acabar con el hombre de la Agencia que se esconde tras la mesa volcada y el que está en la esquina posterior de la sala. Una vez eliminados, entramos, nos subimos sobre la mesa y trepamos hasta el piso superior.
19. Punto de Control: Fuera, en el pasillo hay un oficial de los S.W.A.T. pidiendo refuerzos. No debemos matarlo, pues del otro lado del pasillo surgirán dos hombres que correrán hacia nosotros y se encargarán de hacerlo en nuestro lugar. Volvemos a meternos en la sala anterior y esperamos a que uno de los dos hombres entre también. Se detendrá cerca del agujero del suelo. Le disparamos y cae por el agujero. Nos asomamos con cuidado por la puerta y disparamos al otro tipo que anda tirando granadas por el pasillo.
20. Disparamos al hombre de la Agencia que está tras la mesa volcada de la siguiente sala, pero no entramos. Esperamos a que el segundo hombre salga corriendo al pasillo y después le disparamos por la espalda.



21. Otro hombre de la Agencia correrá hacia nosotros cuando lleguemos al siguiente pasillo. ¡Que no se escape!

22. Sala de Francotiradores. Nos asomamos con cuidado por la puerta desde el pasillo y disparamos a la cabeza del francotirador. Saltamos por la ventana de esta sala a la calle.

23. Volvemos a la zona del motel cerca del callejón del norte y acabamos a los tres agentes que hay allí. Recogemos el chaleco antibalas (E) que había a la vuelta de la esquina, si es que no lo habíamos cogido antes.

24. Punto de Control: Entramos en el callejón del norte, liquidamos al hombre de la Agencia y nos metemos rodando por debajo de la verja.

25. Al salir a la calle, un oficial S.W.A.T. tratará de arrestarnos, y después nos disparará. Nos ponemos a cubierto, y veremos cómo una furgoneta negra le atropella. Dos hombres de la Agencia saldrán rápidamente de una calle cercana y nos atacarán. Seguimos a cubierto y eliminamos al que está cerca del contenedor de basura.

26. Doblando por la esquina por la que apareció la furgoneta hay otro hombre de la Agencia. Nos asomamos con cuidado y le disparamos a la cabeza.

27. Nos escondemos tras la furgoneta y disparamos al último agen-



te que está en el tejado.
28. Por alguna razón, el hombre de la agencia del siguiente edificio no nos disparará si nos ponemos en mitad de la calle. Le matamos y entramos en el edificio.
29. Antes de salir de este edificio, recogemos la G-18 (H) que hay detrás del escritorio del cuarto trasero.
30. Nos acercamos al oficial S.W.A.T. que hay tras el coche patrulla.
31. Punto de Control: Tras hablar con el oficial S.W.A.T., pasamos un punto de control. Empezamos a disparar inmediatamente al francotirador de la ventana de la izquierda y después nos encargaremos de los otros dos a los que dispara el oficial S.W.A.T.
32. Punto de Control: No conviene acercamos al oficial S.W.A.T. que



hay a la vuelta de la esquina, pues nos disparará nada más vernos. Nos dirigimos a la planta superior y disparamos al hombre que encontramos allí. Entramos en la primera sala que nos encontramos.

33. Disparamos al francotirador asomándonos con cuidado al otro lado de la pared tras la que se encuentra. Si no está allí, es porque lo eliminamos cuando cubríamos al oficial S.W.A.T.

34. Igual que antes.

35. Disparamos al hombre de la Agencia de las escaleras y la misión terminará con el intento fallido de Stevens de ejecutar a Teresa.

OBJETOS

A. Chaleco Antibalas

B. G-18

C. M-16

D. Chaleco Antibalas

E. Chaleco Antibalas

F. Ropa Sucia: Se encuentra en la lavadora en la misma sala por la que nos dejamos caer a través del suelo en mal estado del edificio en llamas. Permitirá acceder a una arena extra en modo dos jugadores.

G. Chaleco Antibalas

H. G-18

MISIÓN 18

Nueva York, USA: Barrios Bajos

1. Teresa nos entrega una .45. La seguimos por las alcantarillas, tratando de reservar munición sólo para los enemigos que nos bloqueen el paso. Estos tipos no paran de llegar, no importa cuántos matemos, seguirán viniendo, así que conviene eliminar sólo a los imprescindibles.

2. Volvemos a la zona de la que acabamos de venir y nos dirigimos hacia el norte, a la sala que hay a la izquierda del canal de desagüe. Disparamos a los dos guardias que hay dentro.

3. Punto de Control: Activamos el Control de Drenaje de las Alcantarillas que hay en la sala posterior. Damos media vuelta y, desde detrás de la pared, disparamos a los dos agentes que entran en ese momento antes de que puedan lanzar unas granadas dentro de la sala en la que nos encontramos. Volvemos con Teresa (2).

4. Punto de Control: Saltamos a la pasarela que hay sobre el colector y trepamos hasta la pasarela de la derecha del primer pasillo de la izquierda. Nos abrimos paso a tiros hasta el segundo giro a la derecha.

5. Echamos un vistazo por la sala de control, liquidamos a los dos guardias y después al que hay más hacia el norte.

6. Punto de Control: Cogemos el chaleco antibalas. Mirando hacia el norte, saltamos hasta el conducto que hay encima. Nos vamos deslizando y nos detenemos cuando llevemos la cuarta parte del camino para disparar a los hombres de la Agencia que aparecen debajo. Teresa nos ayudará.

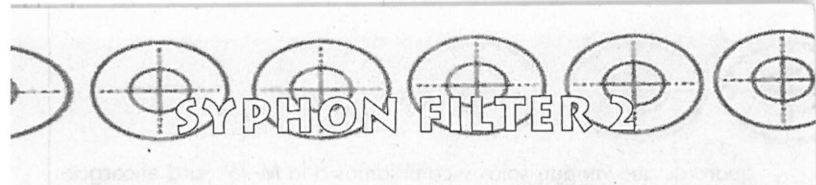


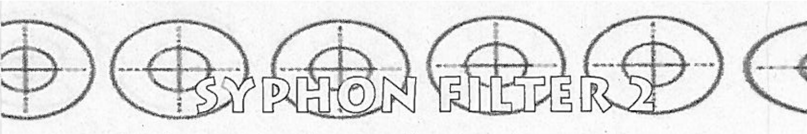
7. Punto de Control del Nivel B: En el garaje con Teresa, disparamos al hombre que hay tras la furgoneta disparando a la propia furgoneta mientras él está detrás. Mirando tras la pared que hay a nuestra derecha, disparamos al hombre que hay tras ella. Después corremos a la pared que hay junto a la furgoneta. Al hacerlo, el hombre que hay tras la pared correrá en la dirección del último tipo que matamos cerca de la rampa. Acabamos con él y nos dirigimos al siguiente nivel, a través de la rampa.

8. Nivel 1. Pasamos corriendo por el aparcamiento hasta el lado opuesto para evitar que nos alcance la furgoneta.

9. Nos detenemos antes de llegar a la posición de Teresa y usamos la puntería manual para disparar al francotirador que corre hacia ella desde atrás. Hacemos lo que nos pide Teresa y nos dirigimos hasta la puerta por la que lanza la granada de humo. Disparamos a todos los hombres de la Agencia que salga a por aire. Recogemos todas las M-79 para subir por las escaleras. Punto de Control.

10. Al subir por las escaleras, usamos una automática para los


SYPHON FILTER 2



guardias que vengan solos y cambiamos a la M-79 para encargarnos de los que vienen en pareja.

11. Disparamos al hombre que corre detrás de la furgoneta con granadas. Podemos disparar al que se esconde detrás de la furgoneta tantas veces en el pie que acabe muriendo. Otros dos agentes vendrán del nivel superior. Acabamos con los dos y aparecerá Teresa con Stevens.

12. En cuanto tengamos oportunidad, acabamos con Steven. Si no lo hacemos, cogerá su arma y tratará de matarnos. En el tejado, Chance nos traicionará y matará a Teresa.

OBJETOS

A. Chaleco Antibalas
B. Chaleco Antibalas

MISIÓN 19



Nueva York, USA: Aparcamiento Sykes

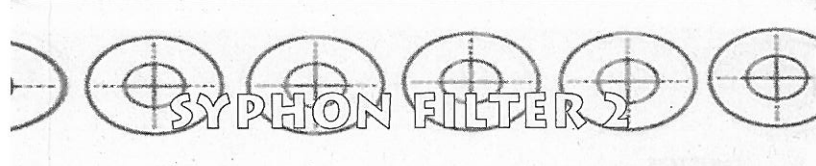
1. Disparamos a Chance para evitar que nos dispare en las escaleras. Salimos corriendo por las escaleras de la derecha y nos dirigimos hacia el morro del helicóptero. Corremos hacia el otro lado del helicóptero y cogemos rápidamente el chaleco antibalas si lo necesitamos. A continuación, rodamos bajo la cola del helicóptero (sin tocar las hélices traseras) y cogemos la UAS-12 del cajón que hay en el helicóp-


SYPHON FILTER 2



tero, para, a continuación, volver a rodar por debajo y correr hacia la rampa de bajada.

2. Preparamos la UAS-12 y nos disponemos para correr hacia el helicóptero cuando los ataques con granada de Chance vayan disminuyendo en intensidad. Chance debería estar entre nosotros y la parte posterior del helicóptero o algo lo más aproximado posible.



3. Nos colocamos de modo que la hélice trasera del helicóptero, Chance (en medio) y nosotros estemos todos en línea recta. Sólo tenemos doce posibilidades (nuestra munición) así que tendremos que tener cuidado y no desperdiciarlas ni disparar apresuradamente. Con cada acierto (podemos usar la puntería automática del botón L1), el retroceso empujará a Chance hacia atrás hasta que, al final, con un poco de suerte, acabe topando con la hélice trasera en marcha del helicóptero, muriendo instantáneamente. Enhorabuena, acabamos de terminar el juego. Guardamos la partida y ahora podremos acceder a todas las misiones para poder volver a jugarlas cuando nos apetezca.



OBJETOS

A. Chaleco Antibalas

B. UAS-12

Y así es como se termina uno Syphon Filter 2. Naturalmente, esperamos que primero intentéis terminar el juego sin tener que recurrir a la guía (después de todo, nosotros lo tuvimos que hacer así, ¿cómo creéis si no que pudimos escribir esto?), pero siempre estamos encantados de ayudar a un jugador en apuros.

Acordáos de hacer buen uso de los consejos de combate que os hemos dado al principio, ya que os ayudarán a localizar y liquidar al enemigo, mientras evitamos que el número de agujeros de nuestra cabeza aumente inesperadamente.

¡Buena suerte y buena caza!


MC
Gratis con el n.15 de PSM
VIPER GTS-R